Безумные эксперименты

Некоторым знатокам тайных исскуств недостаточно жить тысячу лет или метать молнии, способные испепелить человека на месте. Некоторые из них не довольствуются даром общения с мёртвыми или властью призывать ангелов с небес. Гордыня двигает этих «учёных» в плащах и капюшонах на создание собственных загадочных и нечестивых форм жизни. И это не отпрыски смертных. Они — порождение разума, затронутого загадочной магией.

Эта коллекция включает в себя такие кошмары, как истекающая ядом химера. Здесь же вас ждут и големы-охранники, и мутировавшие обезьяны. В полуразрушенных башнях безумных магов Подземелий вас дожидаются всевозможные «неудачные идеи».

Булетта

Качества: одиночка, гигантская, искусственная

Особые качества: подкапывание

Укус (урон к10+5, ближний, мощный, пробивание 3); 20 ОЗ; броня 3

Инстинкт: проглатывать

Опытный страж каравана знает, насколько важно прислушиваться к предупреждениям разведчиков или часовых. После объявления тревоги жизнь от смерти отделяет лишь несколько секунд. На каждый сигнал — свой ответ: услышав крик «орки», доставай оружие и готовься к кровавой схватке, а «разбойники!» означает, что ещё есть возможность договориться. Но есть один сигнал, который всегда говорит, что пришло время бросить всё и гнать во весь опор на возвышенность, погоняя кнутом свою лошадь. «Подземная акула!»

- Затащить добычу в неровный туннель
- Вырваться из-под земли
- Заглотить целиком

Гираллон

Качества: одиночка, гигантский

Особые качества: несколько рук

Рвущие руки (урон к10+5, дистанция, мощный); 20 ОЗ; броня 1

Инстинкт: царить

К нему взывает стук барабанов в джунглях. Его манят куском мяса на жертвенном камне. Его называют гираллоном — именем из языка древних королей, выведших это чудовище. Некоторые говорят, он выше дома. Покрыт мехом цвета слоновой кости, а его клыки длинны, словно ятаганы. Четыре руки? Шесть? Слухи сложно проверить. Каждый год какой-то исследователь отправляется в деревни джунглей в поисках обезьяны, и возвращается уже другим человеком, но никогда — с трофеем. А барабаны продолжают стучать.

- Ответить на жертвенный зов

- Изгнать из джунглей
- Бросить кого-то

Голем из плоти

Качества: орда

Особые качества: множество частей тела

Мелкие когти и зубы (урон к6+2, ближний, мощный); 3 ОЗ; броня 0

Инстинкт: жить

Украденные фрагменты и части тел. Раскопки могил в поисках руки, ноги, другой головы (прошлая развалилась слишком быстро). Даже самый скромный чародей-недоучка может обойтись подручными материалами, и, с толикой творчества, создание жизни оказывается доступно не только Коллегии. Мы им покажем.

- Следовать приказам
- Отцепить часть тела

Дерро

Качества: орда, коварный, разумный, организованный

Особые качества: телепат

Кирка (урон к6, ближний); 3 ОЗ; броня 2

Инстинкт: заменить гномов

Часто считается, что все зловредные волшебные монстры сотворены чародеями и волшебниками, что утробой каждого зловещего эксперимента являются коллегии и башни Подземелий. Ошибки совершаются и глубоко под землёй. Дерро являются ошибкой давно забытого алхимика гномов. Но дерро не забывают. Искажённых и полных ненависти дерро легко опознать по их раздутым черепам, распираемым слишком разросшимся мозгом. Они не разговаривают вслух, общаясь друг с другом мысленно, замышляя в безмолвной тишине сладчайшую месть — месть творения своим творцам.

- Заполнить разум чуждыми мыслями
- Захватить власть над разумом зверя

Железный голем

Качества: группа, крупный, искусственный

Особые качества: металлический

Железные кулаки (к8+5 урона, ближний, дистанция, мощный); 10 ОЗ; броня 3

Инстинкт: служить

Любой големщик и механомаг в королевствах знает, что железный голем — основной продукт искусства зачарования. Хотя железный — неточное описание: этих стражей изготавливают из многих металлов: стали, меди, и в редких случаях, золота. В такой же степени искусство, в какой и наука, создание искусного голема столь же уважается в королевствах, как возведение нового моста или строительство замка в горах. Немигающий

страж и верный защитник, железный голем существует, чтобы служить, вечно следуяя приказам. Любой чародей, достойный своего звания, способен сделать такого. Если может позволить материалы.

- Неумолимо следовать приказу
- Использовать встроенный инструмент или приспособление

Кракен

Качества: одиночка, гигантский

Особые качества: подводный

Гигантские щупальца (урон к10+5, расстояние, мощный); 20 ОЗ; броня 2

Инстинкт: править океаном

Цефало-что? Нет, парень. Не кракен, а Кракен. Не знаю, какой чуши научили тебя в той школе, откуда ты явился, но здесь мы уважаем Ненасытного. Да, так мы уважительно называем его: Ненасытный из Бездны. Это не бог, хотя у нас есть и те. Это кальмар! Огромный кальмар с щупальцами толще бочки и глазами размером с полную луну. Ненасытный — он хитрый. Знает, когда напасть: когда ты слишком пьян, или устал, или закончилась чистая вода, вот тогда он приходит по твою душу. Нет, я ни разу его не видел. Я ведь жив, не так ли?

- Утащить человека или корабль в водную могилу
- Опутать щупальцами

Ксорн

Качества: одиночка, крупный, искусственный

Особые качества: подкапывание

Пасть (урон к10, ближный, расстояние); 12 ОЗ; броня 2

Инстинкт: поедать

Созданный гномами элементаль для сбора мусора. Имеет вид мусорного ведра, окружённого руками, скармливающими излишки камней его пасти. Ксорны пожирают камень, выделяя тепло и свет. Идеальное средство для работы в шахте или карьере. Но если один из них затеряется в канализацией под городом или под основанием замка, жди беды. Они будут жрать и жрать, пока внизу не останется лишь провал, приводящий к обвалу, а затем переберутся на новое место. Спроси Буррина, сына Фьйорнвальда, изгнанника из своего клана. Могу поспорить, что он поделится с тобой историей о ксорне.

- Поглотить камень
- Выделить жар и свет

Мантикора

Качества: одиночка, крупная, искусственная

Особые качества: крылья

Жало (урон к10+1, ближний, расстояние, месиво, пробивание 1); 16 ОЗ; броня 3

Инстинкт: убивать

Если химера — это первый шаг по пути во тьму, то мантикора — это дверь, которую невозможно закрыть, распахнув однажды. Лев, скорпион, крылья змея. Их сложно достать, но не невозможно — в общем-то, это просто части животных. Создание мантикоры делает бесчеловечным последний компонент: шипящее от ярости лицо чудища. Неважно, молодое оно или старое, мужчины или женщины — это лицо человека, привязанного к твари тёмной магией. Пускай они лишены чувства самосознания, и может быть, к лучшему, но эти создания рождаются из страдания людей. Неудивительно, что они столь готовы убивать.

- Отравить
- Разорвать на куски

Пегас

Качества: группа, искусственный

Особые качества: крылья

Острые копыта (урон к8, ближний); 10 ОЗ; броня 1

Инстинкт: поднимать в воздух

Не думай, что каждое искусственное существо является ужасным страшилищем. Не полагай, что все они состоят из щупалец, криков, крови и подобого. Вот, например, это благородное создание. Прекрасно, не так ли? Великолепная белая лошадь с крыльями лебедя. Она не кажется способной летать, но летит. Эльфы знают, как творить чудеса. Они даже могут размножаться — вот чистота работы эльфийской магии. Пегасы вылупляются из маленьких хрустальных яиц и привязываются к своему всаднику навечно. В мире ещё осталась красота, поверь моим словам.

- Подняться с наездником в воздух
- Дать наезднику преимущество

Растворитель

Качества: одиночка, крупный, искусственный

Особые качества: выделяет кислоту

Кислота (урон к10+1, игнорирует броню, ближний, расстояние); 16 ОЗ; броня 1

Инстинкт: переваривать

Всё в порядке, волшебные эксперименты — наука неточная. На каждого прекрасного пегаса приходится создание-недоделка, выглящее не так, как хотелось. Мы понимаем. Гибрид слона с гоблином, который казался отличной идеей. Желатиновый драконец. Просто примеры. Мы никого не осуждаем. Вообще, у нас есть кое-что как раз для этого случая. Мы называем его «Растворитель». Выглядит необычно, я знаю, да и запах не лучший, однако эта штука пожирает магию, словно Свенлофф-Толстяк свой эль. В следующий раз, когда произойдёт несчастный случай, дай растворителю направление — и твои проблемы улетучатся. Просто приглядывай за ним. На прошлой неделе

чёртова штука сожрала мой жезл.

- Разъесть
- Питаться

Ржавильщик

Качества: группа, искусственное

Особые качества: едкое касание

Едкое касание (урон к8, ближний, игнорирует броню); 6 ОЗ; броня 3

Инстинкт: разлагать

Очень характерно выглядяещее создание. Похож на красноватого сверчка, я думаю. Во всяком случае, у него длинные сверчковые ноги. Насколько я понимаю, они слепы — они ориентируются своими длинными пушистыми усами. Ими же и питаются, перебирая кучи металла в поиске лучших кусков. Им безразличен вид металла. Даже слабое касание ржавильщика превращает любой из них в ржавые хлопья. Магия может выдержать дольше, но под касанием ржавильщика итог один. Одни боги знают, откуда они взялись, но они настоящее проклятье, если ты ценишь свои вещи.

- Обратить металл в ржавчину
- Обрести силу, отведав металла

Совомедведь

Качества: одиночка, искусственный

Когти (урон к10, ближний); 12 ОЗ; броня 2

Инстинкт: охотиться

Тело медведя. Перья совы. Клюв, когти и великолепное ночное зрение. Как не полюбить такое чудо?

- Напасть из темноты

Химера

Качества: одиночка, крупная, искусственная

Укус (урон к10+1, расстояние); 16 ОЗ; броня 1

Инстинкт: исполнять приказы

Химера — это хорошо известное и описанное чудище, процесс создания которого известен в подробностях. И тома гильдии магов, и знаменитые страницы «Собрания существ Куллейны» сходятся в том, что представляет из себя химера. Две третьих львицы, одна треть змеи, голова козы и вся мощь магии, которую создатель способен вложить. Ритуал может отличаться, как и пара деталей — более творческие волшебники могут, например, заменить огненное дыхание кислотным. Неважно, используют ли её для охраны, как убийцу или просто как орудие хаоса, химера — это худший сорт отродья: брошенный вызов всей природной жизни.

- Изрыгнуть огонь

- Сбить с ног
- Отравить

Эттин

Качества: одиночка, крупный, искуственный

Особые качества: две головы

Палица (урон к10+3, ближний, дистанция, мощный); 16 ОЗ; броня 1

Инстинкт: крушить

Что может быть лучше разозлённого тупого холмового великана? Разозлённый тупой холмовой великан с двумя головами. Действительно, отличная идея. Пять баллов.

- Атаковать двух противников одновременно
- Защитить своего создателя

Эфирный вор

Качества: одиночка, коварный, планарный

Особые качества: подкапывание

Украденный кинжал (м[2к8] урона, ближний, расстояние); 12 ОЗ; броня 1

Инстинкт: красть

Вещи пропадают. Носок, серебряная ложка, кости покойной матери. Мы обвиняем горничную, или невезение, или секундную забывчивость, и продолжаем жить дальше. Нам не дано узреть подлинную причину этих проблем — напоминающую паука тварь с человеческими руками и глазами, голубыми как глубокий эфирный план, с которого она родом. Мы никогда не увидим гнездо, которое она плетёт из серебряной астральной паутины и украденных предметов, связанных в безумный узор. Мы никогда не увидим, как она собирает свою коллекцию костей пальцев полуросликов, украденных из рук спящих. Нам везёт.

- Унести что-то важное в иномировое логово
- Отступить на эфирный план
- Использовать предмет из логова